

017

**A FUGA: DESENVOLVIMENTO DE UM MANUAL PRÁTICO DE COMPOSIÇÃO.** *Paulo F. S.Macedo, Any Raquel S. de Carvalho* (Departamento de Música, Instituto de Artes, UFRGS).

A Fuga é uma técnica de composição contrapontística, a várias vozes, baseada no princípio da imitação. É criada a partir de um tema, chamado sujeito, que, uma vez exposto, é repetido com variações, em seqüências variadas que se sucedem e entrelaçam, dando a impressão de perseguição e fuga, daí a origem do nome. Atualmente no Brasil nos deparamos com uma carência de bibliografia em português no que diz respeito à composição de fuga no estilo barroco. Sendo esta uma técnica de composição de grande valor para qualquer aluno de música, este projeto pretende ajudar a preencher esta lacuna. Principal objetivo desta pesquisa é desenvolver um método prático que possibilite ao aluno compôr uma fuga a quatro vozes no estilo barroco em um semestre. Este método terá caráter essencialmente didático e apresentará regras, exemplos e exercícios que irão guiar o aluno passo a passo. O atual projeto encontra-se na fase de correção e reaplicação de exercícios com os alunos selecionados para a testagem. Os itens que compõem os elementos da fuga (sujeito, contrasujeito, exposição, episódio, stretto e pedal) estão sendo avaliados conforme os exercícios aplicados com os alunos. Encontramos vários erros em comum, e estes estão sendo reelaborados e reaplicados. Também estamos selecionando exemplos da literatura musical para inserirmos no trabalho. Ao terminarmos esta etapa, chegaremos na etapa final, “como compôr uma fuga a quatro vozes no estilo barroco”. A busca bibliográfica continua, uma vez que procuramos elementos que possam nos auxiliar na medida em que encontramos erros comuns cometidos pelos alunos, nos exercícios aplicados. As conclusões parciais só serão possíveis a partir do final de julho, quando o grupo de alunos terão apresentado suas composições ao vivo, as quais serão gravadas para posterior avaliação. (Bolsa PIBIC/CNPq de IC; Bolsa PQ do CNPq)